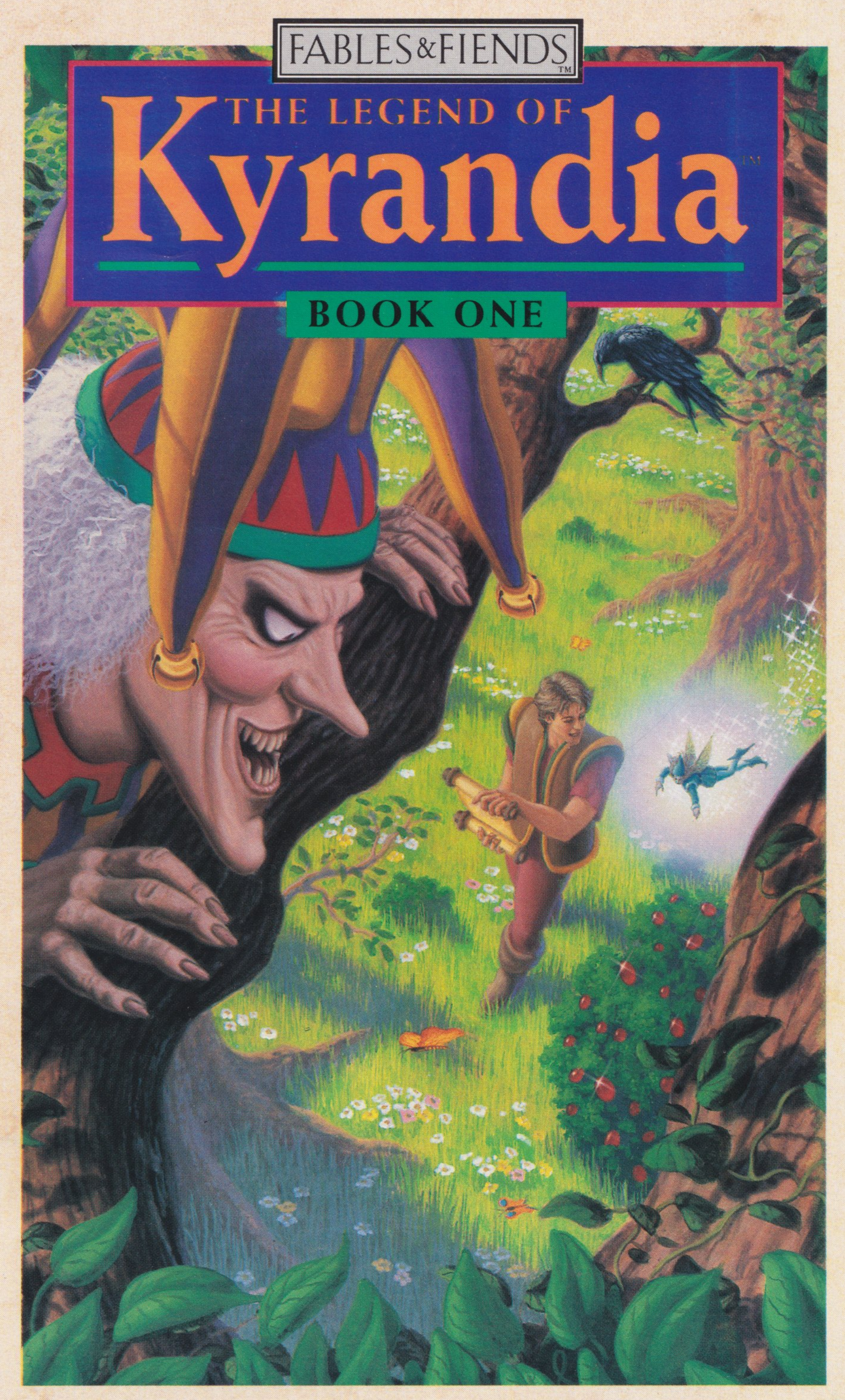


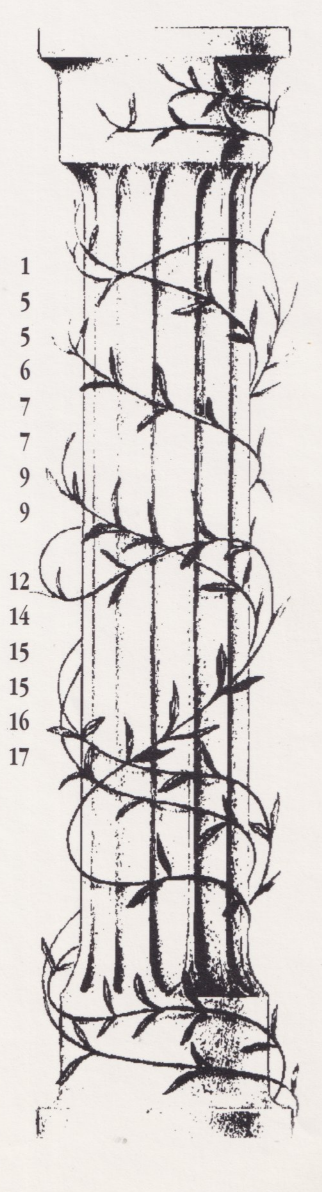
GERMAN MANUAL

Westwood
STUDIOS





Inhalt





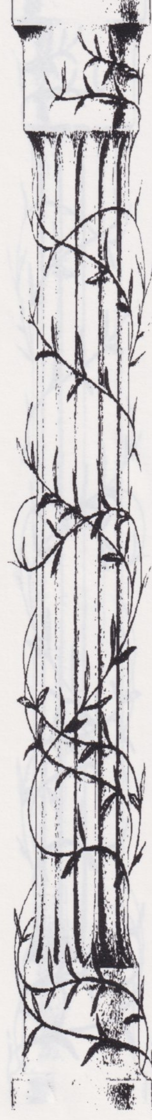


Die Geschichte Kyrandias



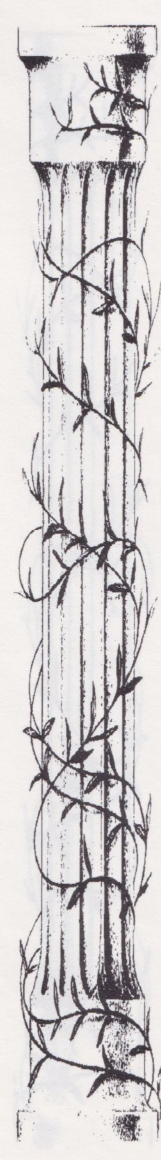
Tief in den uralten Wäldern liegt das verzauberte Land Kyrandia, das seit langem als das wunderlichste aller alten Königreiche bekannt ist.

Viele Jahrhunderte vor Beginn unserer Geschichte schloß König William der Erste ein Bündnis mit dem Reich der Natur. Alle Bewohner Kyrandias und der natürlichen Welt wurden Partner in einem Abkommen zu gegenseitiger Fürsorge und Schutz. An der Stelle, an der König William stand, stieg ein gewaltiger Edelstein aus dem Boden hervor, der jetzt als der Kyragem bekannt ist.



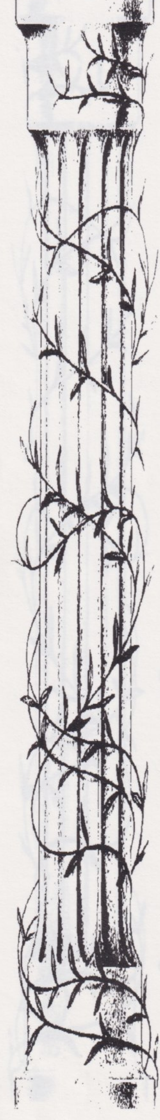
Der Edelstein war ein Geschenk der Erde an die Menschen von Kyrandia als Zeichen für diesen heiligen Bund. Die königliche Familie war für den Schutz des Kyragems verantwortlich. Vor dem Erscheinen des Kyragems gab es nur unzusammenhängende und vergängliche Bruchstücke einer Magie. Der Kyragem hat jedoch die magischen Kräfte so konzentriert und verstärkt, daß sie in Kyrandia besser wirken als in jedem anderen menschlichen Königreich.

Die einfachen Steinmetze, die mit der schwierigen Aufgabe betraut waren, ein Gewölbe zu bauen, in dem der magische Edelstein aufbewahrt werden sollte, setzten dessen magische Kraft als erste ein. Die selben Kräfte, mit denen zuerst nur der Schutz des Steins selbst garantiert werden sollte, wurden später auch beim Bau des wundersamen Schlosses von Kyrandia benutzt. Die Nachfahren dieser frühen Handwerker gaben ihr magisches Wissen an die folgenden Generationen weiter. Jede Generation ergänzte dieses Wissen weiter und wendete es nach und nach überall in Kyrandia an. Viele Jahre später hatte man sich an den Einsatz von Magie so gewöhnt, daß sie sogar für die einfachsten Tätigkeiten mißbraucht wurde. Daraufhin gründete Königin Thelia die Gestrenge den "Orden der königlichen Mystiker", um die Zauberkraft des Kyragems zu lenken und zu überwachen. Mit Hilfe jener Steinmetze, die sich in den verschiedenen Arten von Magie auskannten, stellte Königin Thelia die vier mystischen Disziplinen



Alchemie, Spiritualismus, Schriftkunde und Edelsteinlehre auf. Die königlichen Mystiker feiern jedes Jahr ihre bescheidene Herkunft mit dem Mörtelfest. Diese Woche soll angeblich dem ganzen Land mehr Glück bringen als jede andere im Jahr. Während der Regierungszeit Bernards des Vierten wurden benachbarte Staaten so neidisch auf Kyrandias Reichtum, daß sie dem Land den Krieg erklärten. Nach vielen Jahren brutaler Angriffe war Kyrandia fast geschlagen. König Bernard, der die Kraft des Kyragems nicht als Angriffswaffe einsetzen wollte, benutzte sie schließlich, um die einfallenden Truppen gegen ihre eigenen grausamen Kommandanten zu wenden. Damit begannen die freundschaftlichen Bündnisse mit den Nachbarländern, die bis heute bestehen.

Benjamin der Gärtner, Neffe von König Bernard und der erste König der neuen Linie, verbrachte seine lange Regierungszeit damit, die Wälder und anderen Naturwunder wieder herzustellen, die in der Zeit seiner Kindheit von den einmarschierenden Truppen so furchtbar zerstört worden waren. Die königlichen Mystiker unterstützten Benjamin bei seiner Aufgabe und stellten viele der magischen Naturwunder wieder her, die noch heute zu sehen sind. Viele Historiker glauben außerdem, daß Pantos, ein Schneider am kyrandischen Hof, in dieser Zeit die Hosen erfand. Die jüngere Geschichte hat es mit Kyrandia nicht so gut gemeint. Vor nicht langer Zeit endete die weise Herrschaft von König William dem Großzügigen auf tragische Weise, als Malcolm,



ein Freund der Familie und Hofnarr im Schloß, den König und seine Königin ermordete und den Kyragem an sich riß.

Einen kurzen und schrecklichen Moment lang war Kyrandia dem verräterischen Malcolm vollkommen ausgeliefert. Glücklicherweise gelang es Kallak, dem Anführer der Mystiker und Vater der ermordeten Königin, einen magischen Bann zu erzeugen, der Malcolm daran hinderte, das Schloß zu verlassen.

Kallak fürchtete um die Sicherheit seines Enkels und beschloß daher, den jungen Brandon in einer ländlichen Gegend jenseits der Timbermist-Wälder großzuziehen, weit von dem Schloß entfernt, in dem nun der gefangene Thronräuber Malcolm herrschte.

Sein Großvater hat dem in früher Kindheit verwaisten Brandon, dem einzigen Erben des Throns von Kyrandia, seine königliche Herkunft verschwiegen, um ihn zu schützen.

In Kyrandia steht heute trotz seiner langen und glorreichen Vergangenheit nicht alles zum Besten. Die königlichen Mystiker, denen der Zugang zum Kyragem verwehrt ist, können ihre magischen Kräfte nicht mehr erneuern.

Die Reserven werden langsam knapp, da die Mystiker immer mehr magische Schutzvorrichtungen abbauen mußten, um die Kraft des Zaubers, der Malcolm zurückhält, zu bewahren.

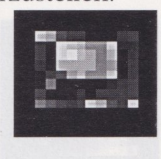
Brandon, der inzwischen erwachsen ist, wird bald in Malcolms wahnsinnige Handlungen hineingezogen werden. Malcolm hat in der Einsamkeit seines Gefängnisses, ohne Aussicht auf Entkommen, sorgfältig seine Rache geplant.

Er hat gegen die Fesseln, die ihn halten, Maßnahmen ergriffen und ganz Kyrandia Rache geschworen, da ihn niemand zum König krönen wollte. Genau in diesem Moment sind die Fesseln, die Malcolm zurückgehalten haben, gefallen! Malcolm ist in Freiheit, und seine bösen Rachegelüste haben bereits Zerstörung über das Land gebracht. Brandon ist Kyrandias einzige Hoffnung. Führen Sie ihn, bevor es zu spät ist! Benutzen Sie Ihre Magie. Erobern Sie den Kyragem, und erwerben Sie sich Ihren verdienten Platz in der Legende von Kyrandia!

DAS SPIEL

MS-DOS Installation des Spiels auf der Festplatte:

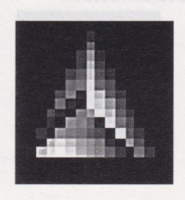
Diskette 1 in Laufwerk A oder B einlegen. Als nächstes den Buchstaben des Laufwerks, A oder B, eingeben. Danach INSTALL eintippen, [Enter] drücken und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Damit werden alle nötigen Dateien auf die Festplatte übertragen. Achten Sie darauf, daß Sie bei diesem Vorgang den korrekten Grafik-Modus und die richtige Soundkarte wählen. Es ist immer ratsam, Sicherungskopien der Original-Programmdisketten anzufertigen, um die Originaldisketten zu schonen und vor Mißgeschicken zu schützen. Folgen Sie den Anleitungen Ihres Computers, um Kopien aller Spieldisketten herzustellen.



Spielstart:

Die Einleitung zu "Kyrandia" beginnt, sobald das Spiel geladen ist. Wenn Sie es eilig haben oder die Einleitungsfolge bereits gesehen haben, können Sie diese durch Drücken einer beliebigen Taste überspringen. Daraufhin erscheint das "Spiel laden"-Menü, mit dem Sie entweder ein vorher gesichertes Spiel wieder aufnehmen oder ein neues Spiel beginnen können.

Sie werden feststellen, daß "Kyrandia" leicht zu erlernen ist und viel Spaß macht. Alle Personen und Gegenstände im Spiel werden einfach durch Zeigen und Anklicken mit der Maus aktiviert. In den Anfangsszenen droht Brandon noch keine unmittelbare Gefahr. Dort können Sie sich also unbesorgt umschauen, während Sie sich mit dem Spiel vertraut machen.



Das Spielen mit der Maus oder: Klicken durch Kyrandia:

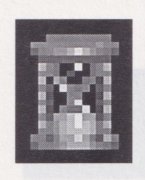
Alle Spielaktionen in "Kyrandia" können leicht mit der Maus gesteuert werden. Sie benötigen nur den linken Mausknopf. Der mittlere und rechte Knopf, den Ihre Maus vielleicht hat, kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz.

Die Maus ist mit dem Pfeil (Cursor) auf dem Bildschirm verbunden. Er vollzieht daher immer genau die Bewegungen Ihrer Maus auf dem Bildschirm nach.

Sie spielen "Kyrandia", indem Sie den Zeiger auf einen Bereich oder Gegenstand ziehen und dann den Mausknopf drücken. Dieser Vorgang wird "Anklicken" genannt. So wird Brandon durch Kyrandia geklickt:

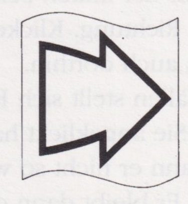
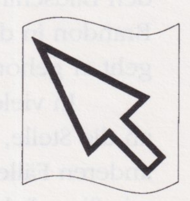
Die Hauptfigur dieses Spiels heißt Brandon. Sie als Spieler steuern seine Handlungen und damit sein Schicksal, indem Sie ihn per Anklicken durch Kyrandia führen. Klicken Sie den Bildschirm auf der linken Seite an, geht Brandon in diese Richtung. Klicken Sie rechts, geht er gehorsam auch dorthin.

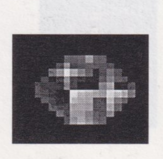
In vielen Fällen stellt sich Brandon genau an die Stelle, die Sie angeklickt haben. In anderen Fällen kann er nicht so weit gehen, wie Sie möchten. Er bleibt dann dort stehen,



wo er nicht weiterkommt. Häufig können Sie Brandon auch während der Bewegung umdirigieren, wenn Sie Ihre Meinung geändert haben. Sie können Brandon die Szene wechseln lassen, indem Sie den Bildschirmrand an der Seite anklicken, in deren Richtung er gehen soll. Er wird daraufhin bis zum Rand gehen und dann im angrenzenden Gebiet erscheinen, sobald das Bild gewechselt hat.

Beachten Sie, daß sich die Form des Zeigers ändert, wenn er auf den Rand einer Szene oder auf eine Tür zeigt, durch die Brandon gehen kann. Damit soll dem Spieler angezeigt werden, daß Brandon die momentane Szene verläßt, falls jetzt der Mausknopf gedrückt wird, und danach in der angrenzenden Szene wieder auftaucht. Im allgemeinen kann Brandon zwar nach oben, unten, rechts oder links gehen, er wird sich jedoch oft in Gegenden befinden, wo seine Bewegungsfähigkeit eingeschränkt ist. Der Zeiger verwandelt sich in ein Verbotszeichen, wenn eine Richtung angeklickt wird, in die Brandon nicht gehen kann.



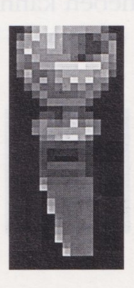
Das Spielen mit der Tastatur:

Die Tastatursteuerung für "Kyrandia" ähnelt in ihren Funktionen dem Spiel mit der Maus. Der Bildschirmzeiger kann mit den Tasten des Ziffernblocks bewegt werden. Steht der Zeiger dort, wo Sie ihn haben möchten, dann erfüllt das Drücken der ENTER-Taste oder der LEERTASTE die gleiche Funktion wie der linke Mausknopf. Das Gehen und andere Handlungen werden damit in Gang gesetzt.

Handhabung von Gegenständen oder: Was man in Kyrandia trägt:

Sie können Brandon viele der Gegenstände in Kyrandia aufheben, tragen und benutzen lassen, indem Sie diese anklicken. Ein Beispiel: Brandon kann den Apfel nehmen, der im Topf bei ihm zuhause versteckt ist, wenn Sie den Zeiger auf den Topf ziehen und ihn anklicken.

Daraufhin erscheint der Apfel und wird zum Zeiger. Damit wird angezeigt, daß der

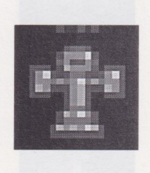


Apfel nun in Brandons Besitz ist. Jetzt können Sie den Apfel mit Hilfe der Maus über den Bildschirm bewegen.

Sobald der Zeiger sich in den Apfel verwandelt hat, kann Brandon ihn beliebig verwenden, z.B. in seinen Rucksack stecken. Ziehen Sie den Apfel dazu in eines der Besitzfächer unterhalb des Szenenbildes herunter und drücken Sie zum Loslassen den Mausknopf. Der Apfel/Zeiger bleibt so lange bestehen, bis er entweder in den Rucksack gepackt, irgendwo in der Szene abgelegt oder auf andere Weise benutzt oder fallengelassen wurde. Sobald sich der Apfel in Brandons Rucksack befindet, trägt er ihn überall in Kyrandia bei sich.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, den Apfel zu benutzen. Man kann in Kyrandia viele Dinge finden, und etliche davon müssen eingesetzt werden, um einige der Rätsel zu lösen, auf die Brandon unweigerlich trifft. Im Falle des Apfels kann der Gebrauch darin bestehen, daß Brandon ihn aufißt. Wenn Sie den Apfel aufheben und ihn auf Brandon anklicken, ißt dieser den Apfel, und nur das Kerngehäuse bleibt übrig.

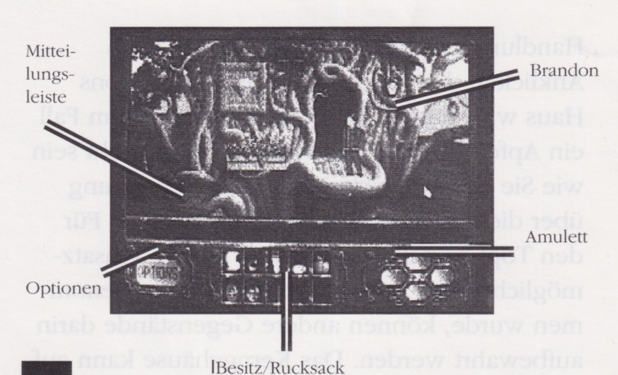
Es gibt außerdem eine Reihe von aktiven Gebieten und Gegenständen in Kyrandia, die Brandon nicht aufheben kann. Werden sie jedoch angeklickt, dann wird häufig eine



Handlung eingeleitet. Ein Beispiel: Durch Anklicken des violetten Topfes in Brandons Haus wird dessen Inhalt gezeigt, in diesem Fall ein Apfel. Brandon wird ebenso überrascht sein wie Sie und wahrscheinlich eine Bemerkung über die Entdeckung des Apfels machen. Für den Topf bestehen auch noch andere Einsatzmöglichkeiten. Sobald der Apfel herausgenommen wurde, können andere Gegenstände darin aufbewahrt werden. Das Kerngehäuse kann auf hygienische Weise beseitigt werden, indem man es in den Topf hineinfallen läßt.

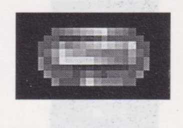
Die meisten anderen Personen in Kyrandia sprechen kurz mit Brandon. Durch Anklicken kann man sie in ein längeres Gespräch verwickeln. Einige Personen werden Brandon bitten, ihnen bestimmte Gegenstände zu bringen (die Sie dann auf diesen Personen anklicken müssen), bevor sie das Gespräch fortsetzen.

Der Spielbildschirm:



Der Spielbildschirm von “Kyrandia” ist deutlich in zwei Bereiche aufgeteilt, die leicht zu unterscheiden sind. Den oberen Teil nimmt die Grafik des augenblicklichen Aufenthaltsortes der Hauptperson Brandon ein. Wenn Sie Brandon weit genug in eine Richtung bewegen, wechselt der Spielbildschirm zu der neuen Szenerie. Sie als Spieler können die übrigen Gegenden Kyrandias nur dann sehen, wenn Sie Brandon dorthin gehen lassen. Der Zutritt zu bestimmten Spielgebieten kann Brandon verwehrt sein, bevor bestimmte Bedingungen erfüllt und die Rätsel dazu gelöst sind. So muß Brandon zum Beispiel zuerst Herman dabei helfen, die kaputte Brücke zu reparieren, bevor er sie in Richtung der Timbermist-Wälder überqueren kann.

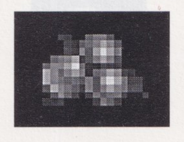
Der untere Bildschirmbereich besteht aus vier Teilen. Auf der linken Seite befindet sich



ein blauer Edelstein mit der Aufschrift OPTIONS (Optionen). Wird dieses Icon angeklickt, erscheint ein Menü mit den verfügbaren Optionen, während die Spielhandlung unterbrochen wird. Nähere Informationen zu den einzelnen Optionen (Spiele sichern, die Steuerungen verändern oder ein Spiel abbrechen bzw. wieder aufnehmen) erhalten Sie, wenn Sie die gewünschte Option wählen und anklicken. Weitere Informationen zum Sichern von Spielen finden Sie im Abschnitt "Das Sichern von Spielen".

In der Mitte des unteren Bildschirmbereichs sehen Sie zwei Reihen rechteckiger Fächer, in denen Gegenstände für Brandon mitgeführt werden können. Diese Felder sind Brandons "Rucksack". Alles, was in diesen Besitzfeldern abgelegt wird, führt Brandon von Szene zu Szene mit sich, bis es entweder benutzt oder wieder abgelegt wird. Möchten Sie mehr Gegenstände mitführen, als Fächer vorhanden sind, müssen Sie Vorratslager anlegen oder sich merken, wo Sie den jeweiligen Gegenstand zurückgelassen haben.

An der rechten Seite des unteren Bildschirmbereichs wird ein Platz für das magische Amulett freigehalten. Gelingt es Ihnen, dieses für Brandon zu entdecken, dann erscheint dessen Goldrahmen. In diesem Rahmen sind vier Edelsteine eingefaßt, die Sie aktivieren können, wenn Sie Brandon richtig

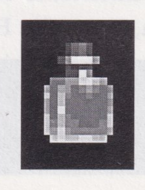


lenken. Aktivierte Edelsteine nehmen eine leuchtende Farbe an und können bestimmte Handlungen einleiten, wenn sie angeklickt werden. Nicht aktivierte Edelsteine zeigen keine Wirkung und sind schwarz dargestellt.

Zwischen dem Bild oben und den drei Bereichen unten befindet sich eine schmale Zeile, die quer über den ganzen Bildschirm verläuft. Dies ist die Mitteilungsleiste. Der darin gezeigte Text kann entweder dabei helfen, das momentan abgebildete Gebiet von Kyrandia zu identifizieren, oder er kann den Zustand bestimmter Dinge beschreiben. Wenn Sie den Apfel anklicken, erscheint die Mitteilung "Apfel genommen". Haben Sie ihn in Brandons Rucksack gelegt, lautet der Text "Apfel abgelegt". Wenn Sie ihn irgendwo in der Szene zurücklassen, erscheint die Nachricht "Apfel fallengelassen".

Das Optionsmenü

Durch Anklicken des Optionen-Icons auf dem Spielbildschirm aktivieren Sie ein Menü mit den folgenden Überschriften: "Spielsteuerungen", "Laden eines Spiels", "Spiel sichern", "Spiel - sbeenden" und "Spiel wieder aufnehmen". Bei Anklicken einer Überschrift wird ein Untermenü für diese Funktion aktiviert.

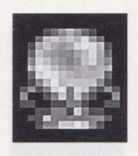


Laden eines Spiels

Wird auf dem Hauptmenü "Laden eines Spiels" angeklickt, erscheint das Menü zum Laden eines Spiels. Sie können dann entscheiden, ob Sie ein neues Spiel starten oder ein vorher gesichertes Spiel laden wollen. Obwohl Sie mehr verschiedene Spiele sichern können, werden nur fünf davon gleichzeitig auf dem Menü gezeigt. Durch Anklicken der Scrollpfeile können Sie auf der Liste nach oben oder unten gehen.

Das Sichern von Spielen

Durch Anklicken von "Dieses Spiel sichern" auf dem Hauptoptionsmenü aktivieren Sie das Untermenü "Sichern eines Spiels". Wenn Sie das momentane Spiel sichern, können Sie es in einen leeren oder in einen bereits mit einem Titel bezeichneten Speicherplatz einsetzen. Im zweiten Fall wird das vorher gesicherte Spiel durch die Version ersetzt, die Sie im Moment sichern.

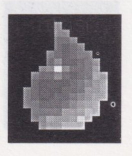


Durch Anklicken der Scrollpfeile können Sie die Liste Ihrer gesicherten Spiele nach oben oder unten durchgehen. Wenn Sie sich entschließen, ein Spiel zu sichern, wird ein Feld aktiviert, in das Sie einen Namen dafür eingeben können. Den Titel für Ihr Spiel können Sie vollkommen frei wählen.

Wir raten Ihnen, das Spiel in Abständen immer wieder zu sichern, vor allem, bevor Sie sich in Situationen begeben, die Brandon unter Umständen gefährlich werden könnten.

Spielsteuerungen:

Mit **MUSIK** können Sie die Hintergrundmusik des Spiels ein- und ausschalten.
Mit **SOUND** können Sie die Soundeffekte im Spiel ein- und ausschalten.
Unter **SCHRITTEMPO** können Sie für Brandon verschiedene Marschgeschwindigkeiten wählen. Klicken Sie die Leiste an, um die verschiedenen Geschwindigkeiten abzurufen.
Mit **TEXTGESCHWINDIGKEIT** können Sie bestimmen, wie schnell der Text ablaufen soll. Klicken Sie die Leiste an, um die verschiedenen angebotenen Geschwindigkeiten abzurufen.
Durch Anklicken von HAUPTMENÜ kehren Sie zum Hauptoptionsmenü zurück.



The Legend of Kyrandia

LEITUNG UND PRODUKTION
Brett W. Sperry
DESIGN UND PROGRAMMIERUNG
Michael Legg
KÜNSTLERISCHE LEITUNG & GRAFIKEN
Rick Parks
MUSIKALISCHE LEITUNG & SOUND
Paul Mudra
KOORDINATION
Lyle J. Hall
BERATUNG
Dave Bishop
TEXT
Rick Gush

GRAFIKEN:	Ren Olsen, Louise Sandova
	Joseph B. Hewitt IV
	Judith Peterson, Aaron Powell
	Elie Arabian, Eric Shults
MUSIK & SOUND:	Frank Klepacki
	Dwight Okahara
ZUSÄTZLICHE KODIERUNG:	Scott Bowen
AMIGA-VERSION:	Bill Stokes
QUALITÄTSSICHERUNG:	Glenn Sperry
	Matt Collins
	Michael Gater
	Eugene Martin
	Michael Gloseck
	Justin Nor
	Top Star Computer Service
	Testing 1,2,3
HANDBUCHGESTALTUNG:	Lisa Marcinko
PACKUNGSDESIGN:	Lauren Rifkin
VERTRIEB DURCH:	Virgin Games, Inc.



Distributed exclusively by



338A Ladbroke Grove,
London, W10 5AH